以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第35號附送



VOL.9

不另收費

獨佔速報！

SONY PLAYSTATION亞洲發售計劃詳情公開！

較早前，坊間傳出PLAYSTATION快將正式有行貨在港推出的消息，經過明查暗訪，《遊戲誌》聽到一個新名詞——「SONY PLAYSTATION ASIAN PROJECT」。這到底是個怎麼樣的PROJECT呢？經過一個月來的努力，我們終於得到一份有關這項PS亞洲計劃的公布，揭開傳聞的真相。

在公布中，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.（以下略稱SCEI）將會在今年12月初，在香港、新加坡、泰國和馬來西亞四個地區及國家，透過其特約經銷商，推出亞洲專用的PS主機和有關遊戲。

這裏提出了兩點：一是特約經銷商，第二點是亞洲專用PS主機，到底這是甚麼一回事呢？

首先，公布中提到的特約經銷商在各地區各有約100間，SCEI會從現時跟他們合作中的經銷商及批發商中挑選，而保養方面就由當地SONY負責。

專用主機方面，在亞洲區中推出的主機編號為SCPH-5003，看來是架經改造的5000機，制式是NTSC／J，電源輸入是110至240V的電子變壓火牛，完全符合各地的安全標準和機迷的要求，相信本地的版本電源線還會加裝一個13AV方腳轉換插。

售價方面，5003的機價約為港幣1500元，這跟現時市面上的水貨機價錢相約，但因為有保養的關係，所以相信會比水貨更為吸引。

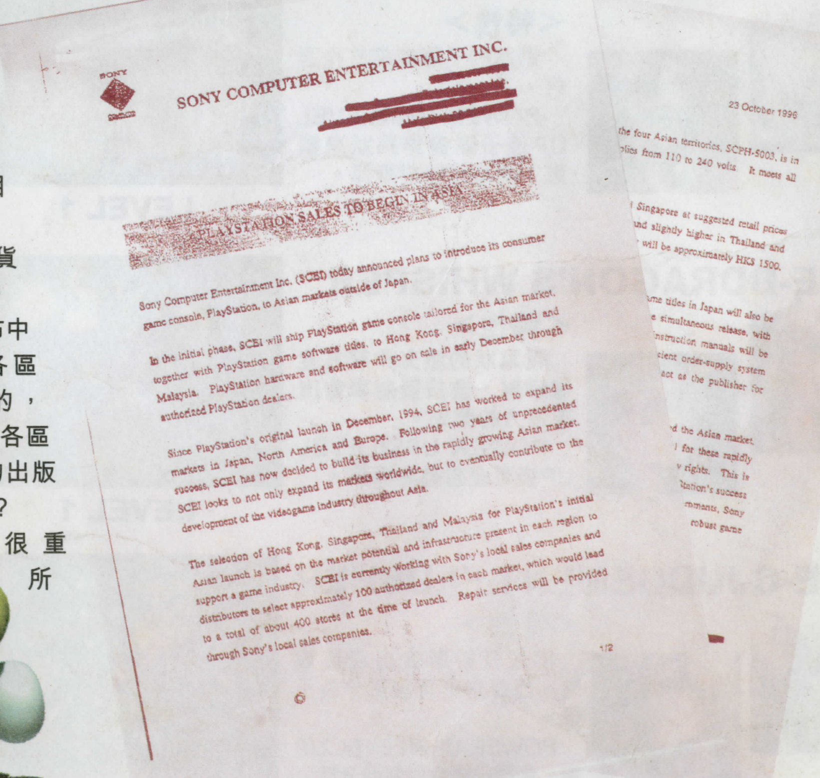
隨着主機的推出，SCEI亦會同在各地推出其受歡迎遊戲。據公布中所說，將來PS的主要新遊戲將會跟日本同日發售，在亞洲推出的遊戲封面和說明書都會在亞洲各區是英文的，但包裝會否改變就沒有公布。而為了更有效率的在各區推銷不同遊戲，SCEI會同時擔當各版權遊戲的出版人。這會否同時是針對打擊翻版的策略呢？

對於打擊翻版方面，公布指出SCEI很重視亞洲區改機和翻版遊戲的問題，所以會密切地跟各地政府、遊戲生產商、各地SONY分公司、批發商和特約經銷商合作，打擊翻版活動。

據知，SONY其他有關的部門亦已展開有關的跟進工作，以生產遊戲商品為主的SONY CREATIVE PRODUCT就曾在今月派員前來《遊戲誌》總部搜集市場資料，大有大展拳腳之勢。

再過約一個星期，「PLAYSTATION EXPO'96-'97」就會在日本展開，下期《遊戲誌》的編輯將走訪港、日兩地，訪問兩地有關人士，分析在PS亞洲計劃展開後，本地電視遊戲界的新局面。

（以上部分內容純屬本刊獨自推測，一切以有關方面的正式公布為準）



SONY

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

[redacted]

PLAYSTATION SALES TO BEGIN IN ASIA

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) today announced plans to introduce its consumer game console, PlayStation, to Asian markets outside of Japan.

In the initial phase, SCEI will ship PlayStation game console tailored for the Asian market, together with PlayStation game software titles, to Hong Kong, Singapore, Thailand and Malaysia. PlayStation hardware and software will go on sale in early December through authorized PlayStation dealers.

Since PlayStation's original launch in December, 1994, SCEI has worked to expand its markets in Japan, North America and Europe. Following two years of unprecedented success, SCEI has now decided to build its business in the rapidly growing Asian market. SCEI looks to not only expand its markets worldwide, but to eventually contribute to the development of the videogame industry throughout Asia.

The selection of Hong Kong, Singapore, Thailand and Malaysia for PlayStation's initial Asian launch is based on the market potential and infrastructure present in each region to support a game industry. SCEI is currently working with Sony's local sales companies and distributors to select approximately 100 authorized dealers in each market, which would lead to a total of about 400 stores at the time of launch. Repair services will be provided through Sony's local sales companies.

1/2

23 October 1996



超激烈瘋狂射擊遊戲
BATSUGUN



遊戲設定畫面的看法

BATSUGUN OPTION MENU
GAME DIFFICULTY
VERY HARD
GAME MODE
ORIGINAL
SCREEN MODE
NORMAL 1
SOUND MODE
ORIGINAL
BGM TEST
HEART BEAT
EXIT

GAME DIFFICULTY:將遊戲的難易度作四階段的設定。

GAME MODE:設定遊戲的模式。

ORIGINAL:與街機版相同的遊戲內容。

SPECIAL VER.SS版專用的新模式，除了背景顏色和原有版面不同外，總版面數目亦增至14版，原本要2P時同按才會出現的大爆彈，在這模式中則可用單機放出，另外當經驗值足夠時，主角機會出現殘像而可抵擋一次敵彈，而且這特別版主角機的命中判定亦比原版為細的。

SCREEN MODE:設定畫面的表示方法。

NORMAL 1:適合在一般電視機上進行的縱向模式。(因畫面表示範圍較細，所以此模式的難易度是和原版有異的。)

NORMAL 2:同樣是適合在一般電視上進行的縱向模式，但畫面卻是會隨主角的移動而作上下捲軸的。

ARCADE:基本上即是和街機版一樣；適合可直向放置的電視使用的表示方法。

SIDE:表示方法和街機版一樣，但操作方法卻是等同於橫向射擊遊戲。

SOUND MODE:設定遊戲中所用BGM的模式。

ORIGINAL:與街機版相同的BGM。

ARRANGE:為這版SS而重新混音的BGM。

BGM TEST:選聽遊戲中的BGM，所聽的版本會按SOUND MODE的設定而決定。

EXIT:回到標題畫面。

道具用途一覽

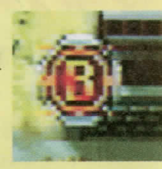
強化

可在不同的等級時提高一級武器的威力。



爆彈

可增加一個爆彈(最多可儲下七個)。



勝利符號

細的獎500分，大的獎1000分。



三種主角機強化特性介紹

TYPE-A SKY MIRAGE




<特性>

箭狀的子彈向前方作連射。

POWER UP與LEVEL UP後子彈會作扇狀來擴散，同時可發射飛彈。


LEVEL 1


LEVEL 2


LEVEL 3

TYPE-B DRAGON'S WHISPER




<特性>

雷電狀的激光作前方直線發射，連按發射掣會出現強力的閃光。

POWER UP與LEVEL UP後可發射追踪導彈。


LEVEL 1


LEVEL 2


LEVEL 3

TYPE-C JUDGEMENT FLUSHER




<特性>

按住發射掣會出現波浪砲，而連射則可發射分裂子彈。

POWER UP與LEVEL UP後，分裂子彈會以扇狀分散，同時主機的兩側可發射激光。


LEVEL 1

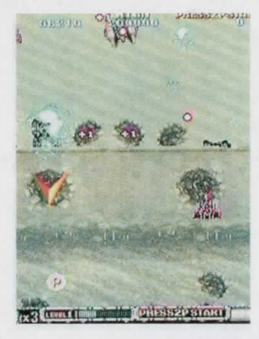
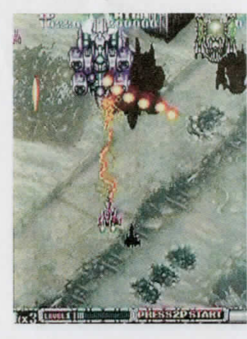

LEVEL 2

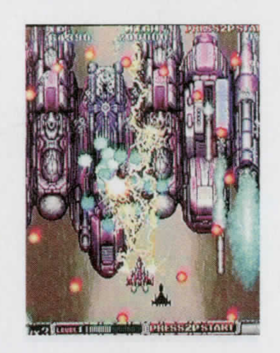

LEVEL 3

STAGE 1 DEEP PURPLE

作為遊戲的第一版，敵人的攻擊亦不算是十分激烈，不過因為主角機在初期狀態下的火力亦相當有限，所以想擊毀敵人亦不是那麼容易。那些大型敵艦所射出的魚雷是可以用主角機的砲火毀掉的，因此在它的下方攻擊亦會相當安全，要留意的是有些敵人會成一橫線的躲起來再突然出現，為免被它們從後擊中，最好能盡早將他們幹掉。

這一版的首腦是一艘大型戰艦，最初當它從兩旁的砲台放出擴散彈時，畫面後方的中央是有足夠空間讓你閃避的，跟著它會從中央的砲台發射一些密集而速度慢的藍色彈，雖然亦不是完全沒有可能從彈隙之間閃過，但為了安全起見，還是閃到安全地區躲避較好。

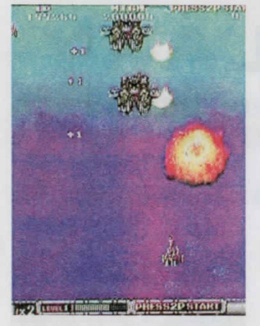
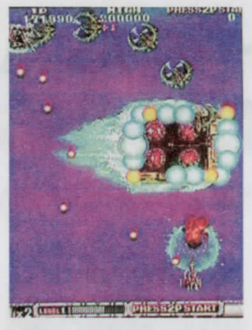
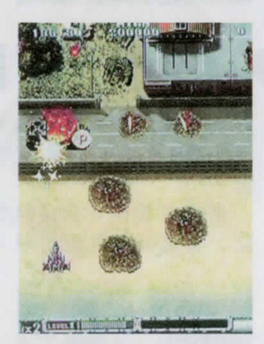



STAGE 2 MADZELL

第二版一開始時，首先你會來到海面之上，這處出現的直昇機以較為不規則的方式飛行，所以要留意它的發彈的一刻，而水面上除了一些小型砲艇外，亦會有一種小型空母，這種空母在艦載機被全滅時，會開始在艦邊儲下一些導向光彈向你發射，所以在攻擊時必須集中火力，否則便會被它成功開火而帶來危險。

跟著主角機會來到岸邊，停在這處的運輸車放著一個強化及一個爆彈道具，但在攻擊的同時亦要留意前方的地面設下了有不少砲台，由於它們的顏色和地面相近，所以是很易會看漏了眼的。

這一版的首領是大型戰機MADZELL，它最初會從多個位置發射擴散彈，這時倒不算是特別難應付，但到了它的機尾部份被擊毀，改以機頭部份進攻時便麻煩得多，因為它這時會從機尾發射近釆可以用「串」來形容的子彈，你要不斷的左右閃避，再利用那絕無僅有的空隙來逃出彈幕。

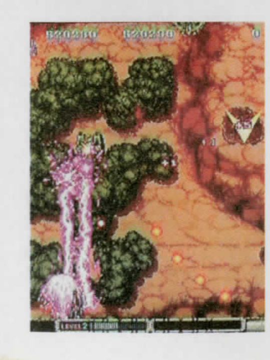
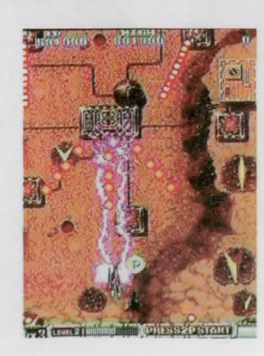
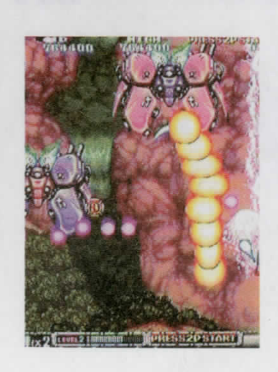
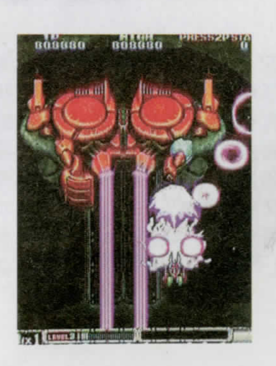
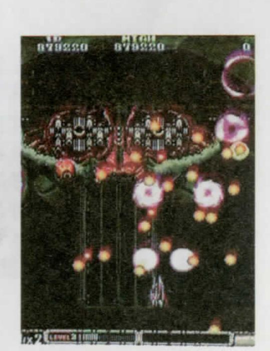







STAGE 3 MAD STEEL DARKNESS

第三版的戰場是在山區地帶，敵人的攻擊方法雖然仍然是那幾種，但就更難對付，單是那些躲在樹林內的戰車，就往往要到你被他偷襲成功後才會發現他們。山谷內有一個敵方的大型基地，你只要擊毀中央的大型要塞，它便會觸發其他砲台一起爆炸，但這要塞的耐久力相當大，即使你使用爆彈亦不一定能夠一擊就將它爆毀的，不過當你成功引爆這基地後，會出現大量勝利符號，總算是物有所值(?)。離開山谷後會遇上一對中首領，它們的攻擊方法是放出四發中型彈後再向你發射巨型的追蹤彈，為免被這種子彈給活活夾死，最好能先集中火力消滅其中一機。

這一版的首領MAD STEEL DARKNESS是首領中較為易對付的一隻，在最初它的裝甲未被擊破時，你不妨集中火力在其中一方，以免被它在中央發射出來的雷射光擊中，到它的外殼被擊毀後，便退到後方邊閃邊開火，這時它會從兩旁發射一些有顏色的光彈，雖然這些光彈可被主角機的子彈抵消，但因為彈量頗多，有時是會因抵消不及而被擊中的。

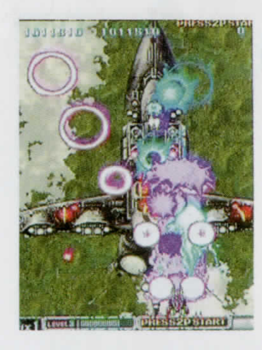
STAGE 4 JUPITER

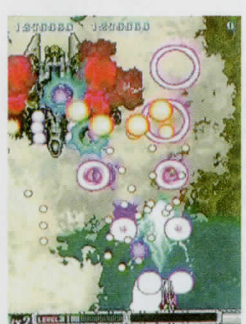
雖然前面三版亦不算易玩，但和這第四版相比就顯得容易得多，因為第四及第五版不論在版面的長度及敵機的火力上都是遠超之前的版面的；在版面初期，首先是在雲層上的空戰，敵方的小型機會從兩旁突然出現，而那些灰色的中型機則會放出黃色的三向彈及綠色的導向彈。再繼續前進一會後，會出現一種慢飛到畫面上方的敵機，他們會在停定後突然向前放出一串子彈，而第二版首腦的量產型號亦會間中在你脱離雲層時出現。

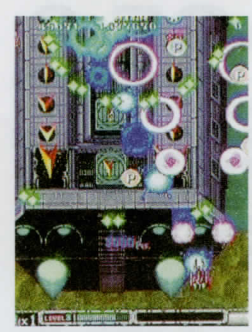
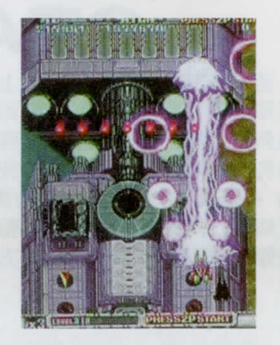
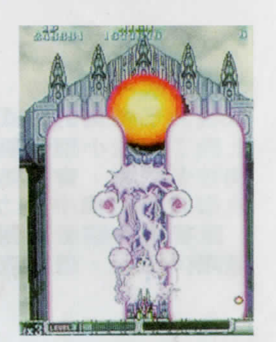
這一版的中首領首先會放出一定數目的中型彈及二連裝長彈，但當你擊毀了他的外殼後則會增加兩種攻擊方法，基本上兩種子彈的閃避方法都是在它發射時馬上離開你當時所在的地區(因為那些彈會以該處為基本目標)，但大型彈因為本身巨大的關係，閃避時必須留有足夠的空間才可。

這版的首領是超大型的空中要塞JUPITER，首先你要擊破它兩旁的小型砲台，但在移動往它的第二節時，就必須先移往其中一邊避過中央的一列砲台，利用副砲將旁邊的砲台擊毀後才慢慢移回中線，到了最後的核心部份時，則要小心它向左右兩方射出的大型雷射。



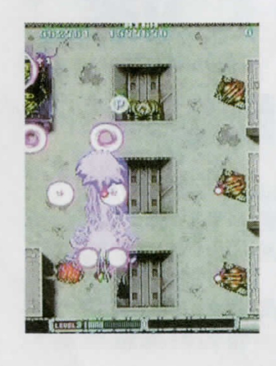
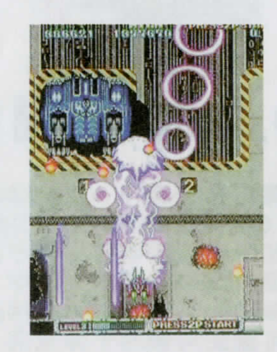
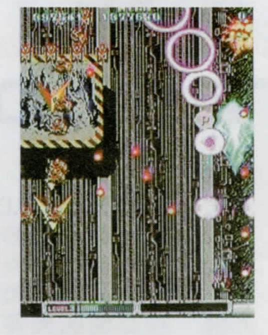
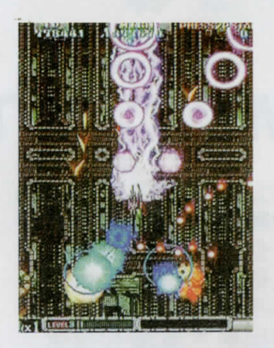
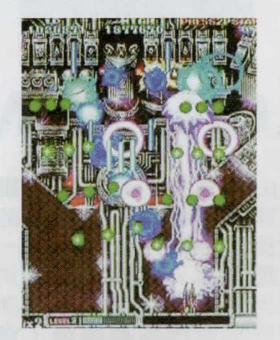
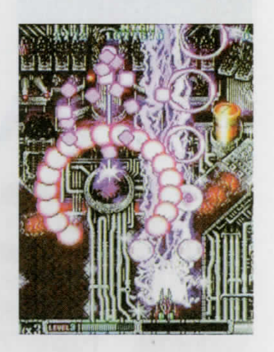





STAGE 5 GROUND OF THE GALAXY

第五版一開始時，首先要小心那些從地下突然升上來或是從旁邊的屋走出來攻擊的敵人，跟著你會遇上一台建在運輸帶上的二連裝砲台，但除了主砲外，你亦要小心它所發射的擴散彈及綠色的追蹤彈。而這砲台在你接近它的時候會開始向後移動，你要小心不要讓它和另一個同類型的砲台會合，否則很難會有勝算。

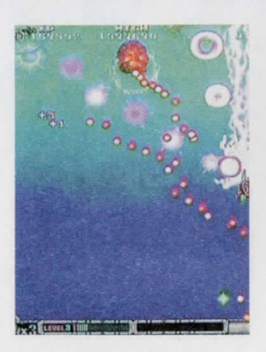
繼續前進後，會來到一個由運輸帶組成的地區，一些小型砲台會從四方八面出現，由於它們一發射便是數發子彈，最好的辦法還是讓它沒有發彈的機會……

最後首領是一台由無數武器組成的基地，火力之強大及密集難以估計，總之，有爆彈便盡量用吧。

往第二、第三循環進發

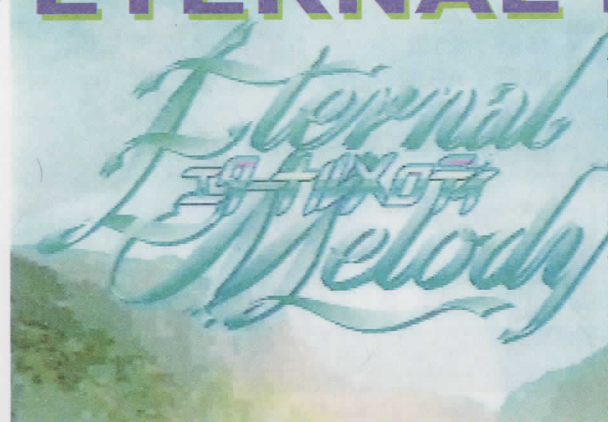
當大家死了不知多少次，説了不知多少問候人家的説話才能勉強打敗第五版的首領，正以為可以有爆機畫面看的時候，其實你只不過是完成了遊戲的第一循環罷，當遊戲來到第二循環時，已經是那種像首領蜂一樣漫天子彈的局面，敵人出來的時候會射出一堆子彈，死掉時又會再射出一堆子彈，根本就已經再沒有甚麼攻略可言了。但若然你想了解何謂屈辱、挫敗的話，就不妨一試這第二及第三循環……





ETERNAL MELODY 永遠之旋律



有些玩家稱為《WIZARD'S HARMONY》的續篇，名字叫做《ETERNAL MELODY》的遊戲，終於在SATURN推出了，而PLAY STATION亦將會在十一月相繼推出，那麼這隻遊戲究竟與《WIZARD'S HARMONY》有着甚麼的分別呢？不若讓筆者為大家介紹一下這隻遊戲的玩法及筆者的流程攻略，作為各玩家的一個參考吧！

文：天草四郎時貞（萬二分感激丁丁君全力協助）

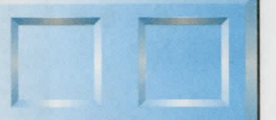


製造商：MEDIAWORKS
發售日：SS發售中／PS11月預定
售價：5800日圓
容量：CD-ROM









登場人物簡介

吟遊詩人——羅沙魯ロクサーヌ



他是帶領着主角去冒險的人，而且很樂意地去助主角回歸現實的世界。



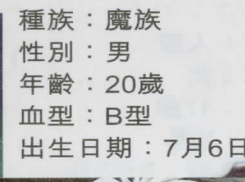
妖精——花莉フィリー

她是一隻徘伴於羅沙魯身邊的妖精，十分惹人喜歡。



卡西爾 CAIL ISHBAHN カイル





種族：魔族
性別：男
年齡：20歲
血型：B型
出生日期：7月6日

資料：他是魔族的年青後裔，一心希望令到大魔王復活，征服世界是他的野心。



雷美 LEMIT MARIENA レミット



種族：人類
性別：女
年齡：13歲
血型：O型
出生日期：11月27日

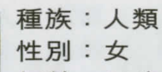
資料：杜阿魯國王的第三位千金，有時説話會帶有一些「老積」，但大部分時間都是小孩子氣，有時在戰鬥中還會肚子痛。





艾莉絲 IRIS MEEL アイリス





種族：人類
性別：女
年齡：20歲
血型：A型
出生日期：12月4日

資料：她是雷美的貼身工人，在雷美外出時照顧她的起居飲食，而且性格十分隨和。



楊雲 YANG-YUN ヤソユソ





種族：人類
性別：女
年齡：17歲
血型：O型
出生日期：2月9日

資料：她是「影之民」的少女，擁有能夠與靈體溝通及預智別人死亡期限的特殊能力，而且她卻是一個不太懂得表達自己感情的人。



瑪恩 MAYER STAICIA メイヤー

種族：人類
性別：女
年齡：18歲
血型：A型
出生日期：5月12日

資料：自稱為一位歷史研究家的少女，對古代遺跡及壁畫十分有興趣，並且喜歡發掘古物。



凱琳 KAREN LEKAKIS カレン



種族：人類
性別：女
年齡：23歲
血型：AB型
出生日期：10月20日

資料：全隻遊戲中最年長的主角，喜歡說一些長者說的話。



艾露莎 ARUZA ROU アルザ

種族：牙人族
性別：女
年齡：16歲
血型：B型
出生日期：8月3日



資料：嗜好是喜歡吃東西，並且性格十分活潑，說話時帶有大版口音。



紅若葉 WAKABA KURENAI



種族：人類
性別：女
年齡：15歲
血型：A型
出生日期：6月6日

資料：她是一位十分注重禮儀的少女，但她有時會表現得粗心大意。

莉娜 LILA MAIM リラ

種族：人類
性別：女
年齡：16歲
血型：A型
出生日期：9月25日

資料：她是一個性格上十分現實的小偷，尤其是在金錢方面，擁有着十分強的執着意念。





溫蒂 WENDY MISERIA ウェンディ



種族：人類
性別：女
年齡：17歲
血型：B型
出生日期：3月3日

資料：擁有着輕微的無智性格，而且並不太相信他人，有時亦喜歡尋求真相。



查莉芝 CHARAT SIELES キャラット



種族：半獸人
性別：女
年齡：15歲
血型：A型
出生日期：8月24日

資料：她是一個半獸人種，一向居住在森林裏的她，最近於城市中出現，到底有何目的呢？



天娜 TINA HARVEL ティナ



種族：人類
性別：女
年齡：19歲
血型：O型
出生日期：12月19日

資料：性格內向並且保守，身體方面一向都十分虛弱；她的頭髮十分長，而且將其卷在頸項上，有着一定的魅力！





遊戲玩法



這一隻遊戲其實與《WIZARD'S HARMONY》十分相似，同樣是訓練一些人物，然後去追求她們，而且在《永遠之旋律》內亦是有相性的複雜關係，筆者現在就為大家刊登出一個人物的相性表，並且為大家解釋一下指令方面的用途，希望對大家有一些幫助吧！

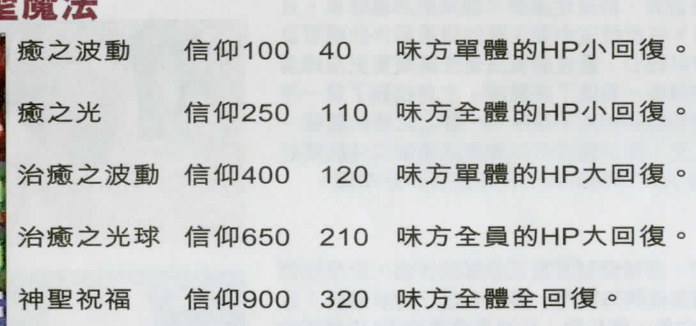
全魔法圖

在魔法方面，一共分為三個種類，分別有物理魔法、神聖魔法及精靈魔法，這三種魔法都是要在智力、信仰及魅力方面多下功夫才可以學懂，而於三種魔法中，都分別有着不同的特質，以下的表內便會標明每招魔法的用途和資料。

（魔法名稱　學得程度　消費MP　用途）

物理魔法

魔法名稱	學得程度	消費MP	用途
能量箭	智力100	40	放出一枝能量的魔法箭攻擊一位敵人。
熱雨	智力250	120	攻擊敵方全體的火屑，在初期時十分不俗。
雷電矛	智力400	120	使出一枝雷矛攻擊敵方一人，同樣在初期時相當不錯。
流星落	智力650	220	有很多流星飛墮而下，可令敵方全體受到相當大的損傷。
毀滅光線	智力950	380	結集光之粒子向敵方全體大爆發，威力極之強大。



神聖魔法

魔法名稱	學得程度	消費MP	用途
癒之波動	信仰100	40	味方單體的HP小回復。
癒之光	信仰250	110	味方全體的HP小回復。
治癒之波動	信仰400	120	味方單體的HP大回復。
治癒之光球	信仰650	210	味方全員的HP大回復。
神聖祝福	信仰900	320	味方全體全回復。

人物的相性關係圖

在相性的方面，會為主角在遊戲進行時帶出許多的問題，如果在看過這表後才選擇同伴，很可能在那三位同伴之間發生的磨擦都少些，這麼要看完美的爆機便不是太難的事了。

＊數值越高，友好度便越高。

／	主角	楊雲	瑪恩	凱琳	艾露莎	紅若葉	莉娜	温蒂	查莉芝	天娜
主角	／	60	60	60	60	60	60	60	60	60
楊雲	40	／	45	50	40	60	40	55	55	60
瑪恩	50	50	／	50	35	70	50	45	65	50
凱琳	55	45	50	／	50	50	45	60	75	55
艾露莎	60	30	40	65	／	60	30	40	70	40
紅若葉	65	55	60	55	55	／	60	55	55	50
莉娜	40	45	60	40	25	50	／	35	40	55
温蒂	55	60	50	55	30	60	25	／	45	60
查莉芝	60	45	40	70	70	55	60	55	／	70
天娜	70	60	35	60	50	55	40	60	70	／

精靈魔法

魔法名稱	學得程度	消費MP	用途
水之歸還	魅力100	50	使用者的HP會在每次行動前回復少許。
風之翼	魅力250	90	使用者的速度會增快。
大地之盾	魅力400	130	使用者的防禦力會增強。
火炎之臂	魅力600	190	使用者的攻擊力會大大增強。
最大以太	魅力900	270	水、風、土、火四精靈的四招魔法。

鍛練的指令

在鍛練方面，一共有七個指令，分別為：

- 筋鍛練——在筋力方面大大上升，但在HP方面就大大下降。
- 手作業——在器用方面大大上升，但在HP及信仰方面就有中等程度的下降。
- 衝前——敏捷度大大提高，但於HP就降得很低。
- 勉強——智力大大提高，MP就大大降低。
- 祈禱——信仰大大提高，MP就大大降低。
- 打扮——魅力大大提高，不過MP就會大大下降。
- 休日——HP、MP大大提高，在其他方面就少量下降。

迷宮內的配置

在迷宮內的配置是十分值得留意的，尤其在鋪排所行走的路線時，對配置的陷阱必須熟識，讓筆者為大家説明每個配置的後果，等各玩家「唔駛兩頭摸」。



■一開始進入迷宮的入口。


■通常的地板：沒任何後果。



■路線的分支：可供玩者隨意選擇。



■終點。



■暫停一回。



■陷阱：要用轉輪盤的方式來決定「中招」與否。



■事件：可能會暫停一次，但機會很微。



■強制事件：差不多一定會停一次。



■取得金錢：會以轉輪盤的方式來決定取多或取少。



■金錢喪失：會以轉輪盤的方式來決定掉失多或少。



■MP回復：同樣以轉輪盤的方式決定回復程度。



■MP減少：以轉輪盤方式決定扣MP的程度。

■戰鬥：會與迷宮中的怪物戰鬥。



■BOSS：當然是與BOSS戰鬥吧！



■吸收：會把整個人吸進去，於OUT處出現。

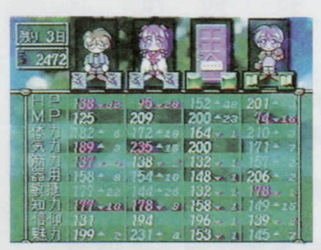


■放出：若在吸收處「中招」的話，便會在此出現。

開始遊戲

一開始要説明一下，於鍛練的畫面中按START鍵的話，便會有一行説明此指令操作解説，若在玩的時侯有甚麼指令忘記了用途都可以即時REMIND，另外於到達另一條村莊時，可以選擇與同伴到街上遊玩，令到好感度增高，但亦可以選擇休息來增加能力值，如沒有錢去增加強數值的話，亦都可以上找一些兼職來做，增加多一些金錢。在迷宮中，轉輪盤是可以有某一程度的控制的，就是於轉輪盤的力BAR上，以最低的的力去轉，多些嘗試的話是可以轉到一些不俗的點數的；另外，筆者給大家一些貼士，一定要留意人物中的相性表現，若一有任何舉便要立該找她談談，否則可能會因此而將之前所造的功夫都前功盡廢啊！OKAY！現在正式為大家介紹一下筆者所走的流程攻略吧！但由於選用不同的同伴會有着不同的劇情，所以首先筆者會説明所選用的同伴，包括有紅 若葉、楊雲及莉娜。

<第一章——義賊之遺產>





一開始在進入杜巴里鎮トゥバリソ，便正式地進入第一個劇情；在羅沙魯的指引，得知在一個森林內藏有秘寶，其中可能有他們正在找尋的魔寶，於是他們便向着森林進發。在森林內有着另外兩組同伴的阻擾，但暫時在這一個階段，他們並不算太強，所以應該沒有太大的障礙，總之永遠記着一點，非必要的戰鬥就可免則免，在狀態不太佳的時侯就最好不要與他們兩隊（筆者按：卡西爾及雷美。）走至同一條路；當走到終點前會遇到BOSS，牠是一隻殺傷力弱的狼，小心應付的話牠是絕無大礙的。將牠打敗了後，並無任何的發現，於是眾人便離開了。之後當然要在休息時把各人的數字平均地增加，沒錢的話亦可以做兼職賺取一下金錢。

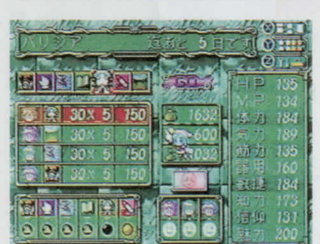
<第二章——喜歡>

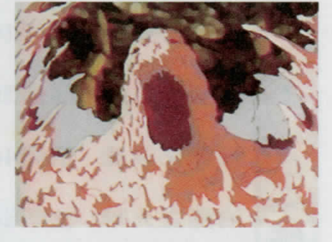




於基利亞村キャベリア有一天紅 若葉會找着主角，她希望主角助她找回遺失了的絲帶，而她卻似乎十分緊張似的，於是主角當然幫她一把，之後她説應該是昨天遺失的，於是主角便想應該立即找尋還是希望她想一想應在那裏遺失，於是筆者便選擇希望她想一想，究竟曾經到過甚麼地方，突然，她似乎想到甚麼似的，之後她便説已有一些頭緒，然後便離開了；良久，她回來了，而且還説已找到了她的絲帶，她十分感激主角的幫助，否則她很可能失去了最心愛的絲帶，然後他們便繼續為旅程開始準備。

<第三章——黑暗之中的光輝>





在羅沙魯的指引下，得知道於一個山洞內有一些奇怪的光，於是便建議大顆兒到那裏尋找，且看看是不是魔寶的所在，然後，各人便向那個山洞進發。在此迷宮中要注意的就是另外的兩隊及小心戰鬥的地板，因為內裏的泥怪十分強橫，絕不能掉以輕心，最佳的戰法是先將兩隻史奈姆清除，才集中火力應付泥怪，相信這樣會在戰鬥時較輕鬆得多。到達了終點時，主角找到了第一件魔寶——青之圓水晶了，當然另外的兩隊的隊長卡西爾和雷美都滿不是味兒，聲言之後的魔寶一定會是他們取到的；突然之間，青之買水晶發出了一些光，羅沙魯道這些光應該是第二件魔寶的所在，而且他應該大概知道第二件魔寶的所在，於是各人便再開始為下一段旅程作好準備。

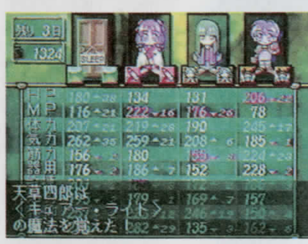
<第四章——惡意濃罩的街>





到達了姆村莊ムー後，他們感覺到這條村莊一片死寂，而楊雲説其實是惡靈的作祟，於是他們便去尋找出原因；這一個迷宮並不算大，所以很容易和其他兩隊戰鬥，要小心自己的狀態啊！否則在這一關很難取勝，而且在這一個迷宮還有BOSS，它是一隻死靈，打法是盡量利用MP來補能源，純用攻擊來應付它，這樣應該不是太難地去取勝。當戰勝了死靈後，便成功將一個村民救出，不過突然間死靈原來尚未消滅，但憑着楊雲的破魔力量，終於將死靈的怨念完全瓦解。在將村中的危機解決後，村民知道主角們已幫了他們一個很大的忙，但當他們知道楊雲是影之民後，態度顯現得並不有善，那主角唯有離開此村，到另一地方繼續找尋魔寶的下落。

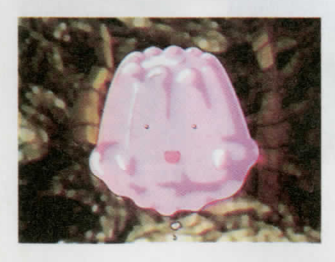
<第五章——最終的事>





到達了泰偉路沙サーヴァルザン，有一晚主角看到莉娜偷偷地外出，於是主角便上前問個究竟，原來莉娜知道這一個鎮上有許多有錢人，所以希望能在這裏偷一些錢，用來劫富濟貧，但主角始終認為不是太好（筆者選了第一項），但莉娜仍堅持着，所以主角唯有跟着她（筆者選第一項）。突然布之間，有一名侍衛出現，他問主角們想到那兒去，於是主角便回答只是與莉娜散步（筆者選第一項），幸而那一名侍衛相信，所以便只是叫他倆回到旅館休息。莉娜十分感激主角的幫忙，所以她決定不會再有盜竊的念頭，決定不再做盜賊。

<第六章——危險的女子>

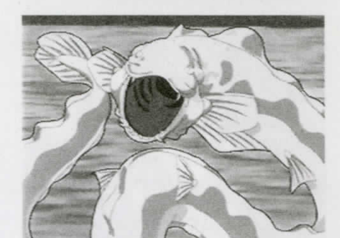




在差不多到達泰斯保路村タスペル之前，主角們找到了一條村莊，在那裏收到了一些情報，有一位梨梨桃リリト的魔族女子可能知道魔寶的下落，就在此時，卡西爾説曾招攬過這名魔族女子加入他的行列，但是他遭到梨梨桃拒絕；於是主角們便找尋魔族少女梨梨桃了。這一關的分枝已開始多，只要小心選擇路線的話，應該很快便會到達梨梨桃處；她其實就是這一關的BOSS，而且非常難打，一定要在之前預備多些MP，並且盡可能使用精靈魔法，這麼你的攻勢一定事半功倍。在將她打敗後，她並沒有任何魔寶的消息，但她的心裡似乎有些不快，隊中的紅 若葉似乎對這位魔族的女子甚為喜歡，而且還希望大家成為朋友，於是乎大家亦已建立了一定的友誼了。







<第七章——一個有島相連的湖上>

在到達了蘇菲露湖ソーブルの湖，眾人看到了一隻幽靈船，大家都好像怕得要命，不想行在前方，但無奈眾人仍要進入船上找尋秘寶，並且橫渡到島上，於是大顆兒進入神秘的船上。在船上的分枝真的很多，而且有許多陷阱，所以千萬要看好形勢，行走對自己有利的路線，特別要小心的，可算是戰鬥的陷阱，在內裏的水蛇真的十分麻煩，絕對要向牠速戰速決。在渡過了船後，主角於砂中找到了第二件魔寶——銀之線，卡西爾不滿地說一定要取得五件魔寶來實現願望，而雷美亦一樣，於是眾人便向下一站進發。





<第八章——歷史之影中>

在臨到達菲利祖村フェルソソ前，楊雲找主角傾談，花莉問她是否有甚麼不安，楊雲說在繁榮的村莊中的人，多數不大歡迎擁有超能力的人，因為他們認為影之民是會帶來惡運的，所以影之民大都是被人迫至走頭無路，這就是影之民的歷史，主角向她說並不需要那麼悲觀（筆者選第一項），但楊雲說這並不是悲觀而是現實，接着她便要証實一下給主角看；在走到大街上，村民對楊雲的態度表現得十分冷漠，於是主角便向她安慰，叫她以冷靜的方法平伏心情（筆者選第二項），村民們充都表現出強硬的姿態，解釋影之民一定會帶來惡運，而且還惡言說楊雲是瘟神，主角所以還是與楊雲離開好了。楊雲說其實每一個人都有一個與人不同的價值觀，主角便問她為何這麼說（筆者選第一項），她便解釋人類是很多時都不明白甚去分辨罪惡，但主角說亦不是每一個人都一樣，就正如自己，他對影之民亦沒有心存敵意呢！就這一句簡單而又一矢中的之話，就令楊雲心裏的疑惑和不安都一掃而空（筆者按：起碼是暫時。），於是他們便準備繼續出發。





<第九章——希望你能注意……>

主角在向瑪度偉村マイドウ進發時，在樹下午睡之際，被一把吱吱喳喳的聲音弄醒，原來就是另一隊的隊長雷美與及她的工人艾莉絲，雷美十分小孩子地問主角，究竟在她和艾莉絲之間誰較可愛？主角選擇了艾莉絲（筆者選第三項），就在此時，雷美已經被氣得暴跳如雷，主角問她究竟是否妒忌，她當然否認了，之後主角說，其實雷美她亦都十分可愛（筆者選第一項），雷美的瞼即時通紅，而且不停地說是主角逗她開心罷了，主角當然矢口否認了（筆者選第二項），在這時雷美十分開心地離去，而艾莉絲十分的多謝主角令到雷美公主那麼開心，然後亦離開了。

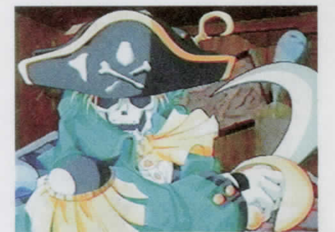




<第十章——幸福的意味>

在主角向健遜村ゲンショウ進發時，到達了一個鳥的巢穴，傳聞這裏亦有着不少的財寶，莉娜一聽到財寶就精神為之一振，於是一行人向鳥的巢穴進發。在內裏的迷宮雖然不太複雜，但可能在另外兩隊方面就比較強，若在早前的迷宮內常常打敗他們，取走他們大部分金錢的話，應該會較容易對付。當到達終點的時侯，眾人只是看到一個鳥的雕像，而羅沙魯則解釋這一個雕像是代表幸福，可能他們這一次冒險會有着幸福之神眷顧，眾人亦滿懷信心地繼續前行。





<第十一章——戰爭之島>

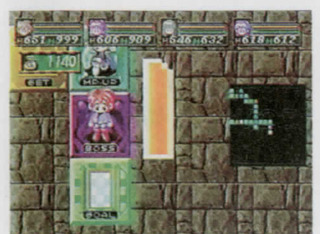
眾人到達了海賊王之島，看到了一艘非常巨大的船殘骸，在各人正想着這一艘船的來歷之際，羅沙魯解釋這一艘船是一個海盜王福斯擁有的，而他是一個冷酷無比、非常殘酷的人，他除了四處搶奪其他船隻的補給物外，就算他的部下有少少不敬，亦豪不留情地將其殺害，所以因此而與部下積了許多的私怨，有一次，他的部下終於造反，不過福斯船長的生死未明，楊雲說：「自作孽，不可活。」但主角想，這麼船上可能會有着甚麼的秘寶，於是眾人決定上船搜括一番。在此迷宮中雖然分枝多，但筆者相信各玩家亦難逃被「追斬」的命運，打完一隊又一隊，最慘的都是他們的「輪完又嚟打過」，簡直令人感到煩厭，而且在戰鬥陷阱的骷髏骨亦不弱，相信大家還是選定最佳的路線行走，否則很可能會被其他的隊伍「搶閘」；在最後，終於找到了福斯船長，但不過這是他的靈體，在戰鬥時請千萬小心，因為他的會心一擊會扣三百左右的HP，而且他的HP高，所以最好長期保持着滿能源的狀態，以免他殺掉了其中一個同伴來削弱你的攻勢。當打敗了船長後，眾人在船長的腰中發現了一條鎖匙，相信是可以開啟船長身後的寶箱。在寶箱內的，正是他們所希望得到的第三件魔寶——白之聖鍵，而且這聖鍵同時發出光芒，指示下一件魔寶位於黃金都市，於是全部人準備向黃金都市進發。





<第十二章——烹調麻煩>

在向黃金都市進發時，有一晚主角遇到紅 若葉正想煮一餐，不過她是很少煮食物的，所以詢問主角的意見，花莉一聽到吃字，十分開心，但若葉問主角毫能否指導一下，主角當然非常樂意（筆者選二第項）；當主角與若葉傾談之間，已感到有一些不安，因為若葉似乎不太懂得甚去煮菜，主角於是叫她慢慢來煮（筆者選第一項）；良久，若葉煮好了，於是主角及花莉便一同品嘗，但味道方面真的不太好，不過主角還是稱言味道不俗，若葉在極之開心之餘，亦叫主角清洗碗碟（筆者按：噢！）。





<第十三章——預感>

在路途上，楊雲感覺到有三個人正在向他們接近，但應該不是其他的冒險者。不久，他們遇到了那三個人，原來他們是一家人，由於他們一向居住的村落不景氣，所以決定搬到其他的村落，希望會好一些，而主角叮囑他們小心怪物襲擊後，他們便離開了，就在此時，楊雲向主角說感到剛才的一家人很快會遇到不測，於是主角便立即追回剛才的一家人，希望能給他們一個忠告（筆者選第一項）。終於，主角們追到了剛才的一家人，於是主角把一切道出（筆者選第一項），但他們似乎對「影之民」的說話不太相信，楊雲唯有忠告他們多加小心（筆者選第二項），不消一刻，於路前的山崖突然塌下，登時令那一家人嚇了大跳，就在此時，楊雲說已看不到他們死亡的樣貌









了，而這家人亦非常感激楊雲，尤其那天真爛漫的小女孩，她亦十分可愛的向楊雲道謝，即時令楊雲不知如何是好，可能她有點兒害羞吧！那一家人離開後，主角亦感受到楊雲開始能夠放開些了。

<第十四章——黃金都市>

當眾人到達了這個黃金都市，羅沙魯便說雖然此處滿佈黃金，但在這處的金被帶到外面時會化成砂粒，就像世外桃源一樣。在大顆兒進入黃金都市，在此有着許多的休息一回陷阱，所以自己去決定一條較好的路吧。在到達BOSS處，BOSS是一隻石巨人，只要靠補能源及通常攻擊，便可將他打倒，記着不要用魔法攻擊吧。在巨人的身後，有一堆金，在內裏找到了第四件魔寶——黃金之左腕，而這件魔寶亦發出了光芒，指明第五件魔寶的位置於雙面山，於是他們便繼續進發。





<第十五章——箱中的小犬>

在旅途中，莉娜於街上發現了一個紙箱，內裏有一隻小狗，主角便提意莉娜帶着小狗上路（筆者選第二項），還提意找回棄置牠的主人（筆者選第二項）。在一間店舖中得知曾經有人取過一個類似的紙箱，繼續追查下，終於找到了小狗的主人了，此時莉娜有如瘋了一般向那人則問，似乎莉娜真的十分生氣，這時主角希望那位女主人解釋一下（筆者選第三項），而這一位女仕說由於她的屋內已經有太多的狗，若主人發覺一定會責罵，而她說不若送給莉娜，主角亦認為這個提意不俗（筆者選第二項），於是莉娜收留了小狗。之後，主角說小狗其實十分可愛，而莉娜怒的時侯亦十分可愛，令到莉娜十分開心。





<第十六章——信心、報復的時侯>

在將近到達米加杜鎮ミューカド時，於一個村莊中得知村民受到怪物的襲擊，而主使牠們的人似乎是一個魔族的人，正在思量之際，他們都應為是梨梨桃，於是為了找尋答案，大顆兒去找出梨梨桃的蹤影。於此迷宮都是另外的兩隊作崇，只要避開他倆，並且走SHORT CUT的話，應該不難過版，而且就算踏進戰鬥陷阱亦不必使用魔法，只要用通常攻擊打敗那些狼，再打敗巨人便可以。在到達終點前，會與一隻巨人戰鬥，雖然他是BOSS，HP比普通的巨人還高，但各位應該是沒有戰敗的理由的。將巨人打敗後，找到了梨梨桃，一貫人問她為何要這樣做，她說人類始終不大歡迎魔族，而且她還認為若葉和她說的一番話只是說笑，若葉說當然不是，她與主角們是真心和她成為朋友的，就是這樣，梨梨桃亦相信若葉，於是大家真正成為朋友。





<第十七章——黑色之星>

在旅程中，主角不經意地聽到卡西爾希望復活大魔王的事，在不久，卡西爾看到了主角，於是主角問卡西爾究竟有甚麼事（筆者選第三項），但卡西爾並沒有甚麼相告，只是說會取得魔寶，主角問大家能否成為朋友（筆者選第一項），卡西爾說沒可能，絕對沒可能，因為主角常常希望他放棄征服世界的念頭，在氣憤之間，他把水晶玉打破了，而且放出了太古之惡靈，這時卡西爾要求主角的幫助，於是主角助他一把（筆者選第二項）；之後，卡西爾亦對主角減除了敵意。





<第十八章——生命的價值>

在路上，途經了一處靈氣結集的地方，據楊雲說這就是影之民的故鄉，突然，有一名少女出現，她的名字叫做美月，她說因為地獄之門打開的關係，令到靈氣遭受到飽和，怪物亦開始到處出沒，希望楊雲助她一把，因為楊雲是影之民中靈力最高的人，楊雲當然沒有拒絕，但好像代價就是楊雲的生命，雖然主角們極力阻止，不過楊雲仍堅持己見，準備到村中的深處，封着地獄的入口。在迷宮中，美月會問你，究竟認為在氣力還是運氣較有自信，若選擇氣力的話，運氣便會提高一些，若認為那一方面欠缺的話，便可在此選擇。在到達了終點時，美月說不如二人合力將地獄入口封着，那麼楊雲便不用失去她的性命；終於兩人成功地封着地獄的入口，怪物亦不會再輕易地到處作惡。





<第十九章——踏進灼熱的大地>

終於到達了火山的入口，大家都走進了火山內，希望能取得魔寶。在內裏雖然並不太難，陷阱亦並不太麻煩，但是另外兩隊的人已經強了許多，所以最佳的方法就是盡量避開其他兩隊，另外還要預備打BOSS，BOSS是火神，他會常常使用攻擊全體的方法，只要能找一名同伴來補能源，應該不會太難打。當打敗他後，眾人又要想辦法去取得魔寶，在各人正疑惑之際，魔寶突然飛出，而羅沙魯的解釋是魔寶帶有靈性，所以飛了出來，接着，他們最後的任務就是去找曉之女神。





<最終章——往天空之道>

在一眾人不斷的訓練之下，便準備去找曉之女神，主角經羅沙魯的指引下，令到五件魔寶合為一件通往女神的居所——空中庭園的弦樂器，於是眾人便為最後的試練而出發。進入此迷宮後，若領先的話，可以多放陷阱，而且這一個迷宮的路線不太複雜，所以絕對有機會一次戰鬥也不用而到達BOSS的所在；而BOSS是一位守護神，和祂戰鬥時不可以掉以輕心，全部人都要長期保持滿能源的狀態，因為祂能夠一招殺死一名人物，所以絕對要使用一些防禦的魔法，有火炎之臂的話當然最好使用啦！在把祂打敗後，便可以找到曉之女神，而祂亦答應助主角回現實的世界，不過究竟主角會令到那一位女角心移呢？這樣就要看各位在之前的劇情中曾常向她示愛了。





後記

以上的只是筆者所玩的劇情，而且有一些劇情是隨玩者的能力進度而有所改變，所以筆者向用不着這攻略的人深表歉意！希望大家能早日爆機，看看這個不俗的ENDING吧！

以更高效率為大家介紹遊戲新資訊
今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第35號附送
GPM EX
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
VOL.9
不另收費

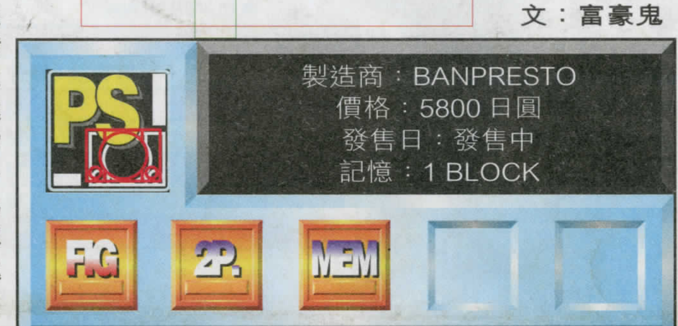


機械大戰一觸即發！

故事

文：富豪鬼

西曆2096年，科技發展迅速，除了交通工具的設備有大幅改進，所有製造業，工業的技術，都因電腦的發達而增進不少，而人類除日常娛樂之外，亦開始興起以一種稱為「MANEUVALWARE（簡稱H.W.）」的巨型機械人，來進行格鬥比賽，而格鬥大會名為「MEGATUDO」………



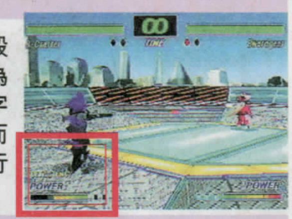
基本操作

每個H.W.都有遠距離攻擊武器及近距離攻擊武器，遠距離攻擊主要用槍及砲，而近距離攻擊則用劍、矛、鉤等等。操作制方面：

方向制：上、下、左、右，分別是跳高、蹲下、步後、步前。
□制　：主要是劍或槍的攻擊制。
△制　：當手持槍炮時，若按一會至放手，可以作出LOCK ON（鎖定）攻擊，來增加命中率。
○制　：是更換劍或槍作為武器的制。
×制　：防禦制。
R1制　：是向左方向急速移動
R2制　：是向右方向急速移動

G.POW

每個H.W.都有各式各樣的必殺技，而每種必殺技都會消耗不同數量的能源，這種能源稱為「G.POW」，若G.POW上面出現「DEFICIECY」字時，則表示在G.POW不足的情況下出殺技，而G.POW是會在戰鬥中慢慢回復的，但亦可以自行任意加速回復，方法是按↓+R1+R2。



四大類型的M.W

TYPE A：攻擊力及機動性都很平均，適合遠距離及近距離戰。
TYPE B：擁有強大的連續攻擊技能，但較適合近距離戰。
TYPE C：攻擊力較弱，但機動性強，比較注重速度方面。
TYPE D：機身周圍安裝有特別的附加武器，而且是可以隨意開啟。

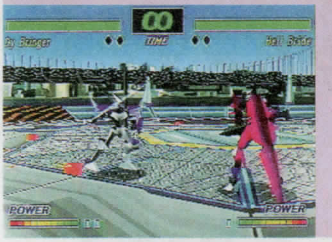
特殊高速移動

基本上H.W.的移動是步行前進或後退，不過亦能以高速前進、後退，左右移動，這稱為特殊高速移動的，亦分三大類型。

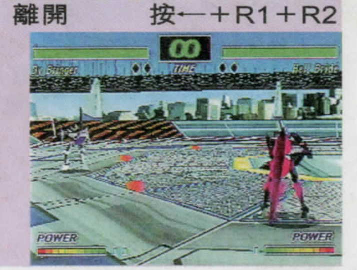
直線衝刺

以高速度直線接近或離開對手。

接近　按→+R1+R2



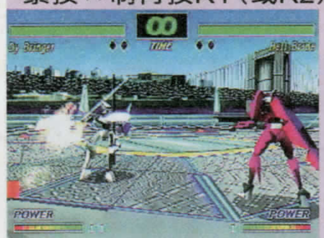
離開　按←+R1+R2



回避攻擊

顧名思義是可以回避對手的攻擊。

防禦回避　緊按×制再按R1（或R2）



回避攻擊　按R1（R2）×2



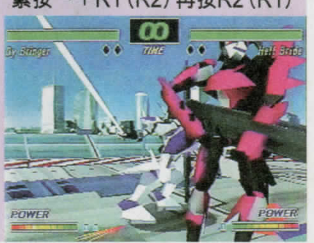
回避接近

能在不斷回避對手攻擊下，再接近對手，分為左右交替移動接近及螺旋形回轉接近

左右交替　按→+R1只放R1再按R2



螺旋回轉　緊按→+R1（R2）再按R2（R1）

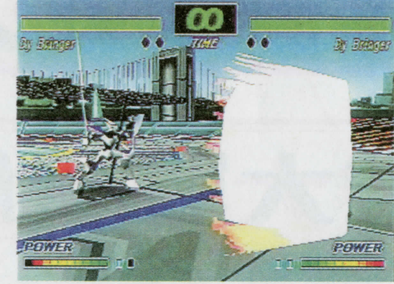


DY · BRINGER

RAIDAL WORKS機械工業新開發的M.W.，「DESTINY (DY) BRINGER」意思是「帶來好運」，開發人員是為了這個意思而改名。而DY BRINGER的攻擊力及機動性都很高，射擊能力亦準確，遠距離戰及接近戰鬥皆表現出色。

所屬隊伍：RAIDAL WORKS
類型：TYPE A
身高：12.04m
體重：51.23t
速度：225km/h
Max.Pow.：17000G
裝備：44A7萊福槍
激光劍
盾





◆ SUPER NOVA

駕駛員：HUGE

19歲，美國國籍，是個戰爭孤兒，在一次格鬥比賽中被星探發掘，後來RAIDAL WORKS再將他訓練，成為出色的駕駛員。

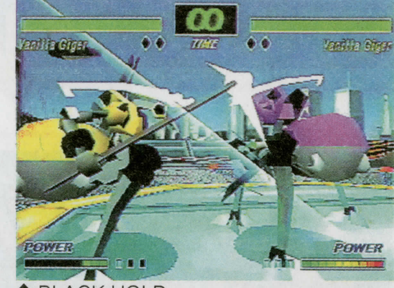
必殺技	
技名	指令及(條件)
NOVA(左)	↓↘→△(劍)or(槍)
NOVA(右)	↓↘→□(劍)
GRAND SLAM	→↓↘□(劍)
NOVA BREAK	→↘↓△(劍)or(槍)
SUPER NOVA	←↙↓↘→△+□(劍)

VANILLA GIGER

DARKRAI公司最新設計的H.W.，駕駛員是個少女，而機體是蜘蛛型，由於機體內藏有一個馬力強大的壓縮爐，所以擁有四腳型的外觀，不過在射擊力及機動力上有良好的穩定性。

所屬隊伍：DARKRAI
類型：TYPE D
身高：12.18m
體重：65.07t
速度：211km/h
Max.Pow.：31000G
裝備：光子雷射砲
動力鈎





◆ BLACK HOLD

駕駛員：YANILLA



13歲，一個活潑開朗的少女，由童年開始一直有研究機械人的興趣，現在已經擁有一流的操縱技術了。

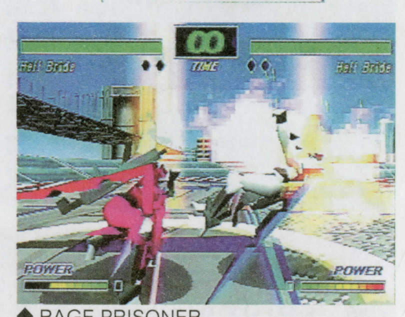
必殺技	
技名	指令及(條件)
大黃蜂出現	△+○(劍)
SLAVE STREAM	←↙↓↘→△(劍)or(槍)
GRAVITION SHOCK	→↘↓↙←△(劍)or(槍)
BLACK HOLD	→↘↓↙←△+□ (大黃蜂)

HELL BRIDE

女性用的H.W.，本來是叫「ESMERALDA」的，但有次機體被敵人破壞至全無完整，為了忘記痛苦的回憶，所以改名為「HELL BRIDE(地獄嫁妝)」。其得意技是近距離連環攻擊，而雙手都是安裝了雷射釘的。

所屬隊伍：CLEO
類型：TYPE A
身高：12.1m
體重：41.61t
速度：247km/h
Max.Pow.：16000G
裝備：AR萊福槍
雷射釘





◆ RAGE PRISONER

駕駛員：SHEERA

19歲，有漂亮的面孔，魔鬼的身材，經常穿著露臍裝，她做駕駛員是有理由的，就是為了尋找失散的親人。

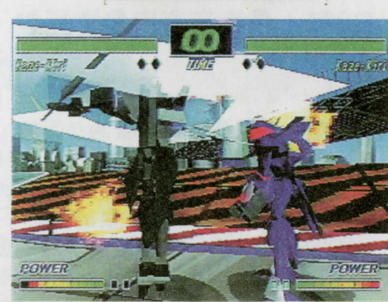
必殺技	
技名	指令及(條件)
RAINBOW EDGE	↓↙←△(劍)or(槍)
NAIL SHOOTER	↓↘→□(劍)
DANCING EDGE	↘↘△(劍)
RISING EDGE	→↓↘□(劍)
RAGE PRISONER	→↘↓↙←△+□(劍)

KAZE-KIRI

這部機是專為修練忍術的MASTER而設計，以便他把術發揮出來，由於以格鬥戰為重點，所以運動性能特別高，而且還可以使用幾種忍者的技倆。

所屬隊伍：TEAM SINOBI
類型：TYPE C
身高：11.92m
體重：40.52t
速度：251km/h
Max.Pow.：16000G
裝備：中子砲
手刃拐





◆ DOUBLE EXECUTION

駕駛員：MASTER

年齡不詳，他的國藉及過去一切都是一個謎，只知道他以前是試過一次嚴重受傷，令他的身體有大半成為機械。

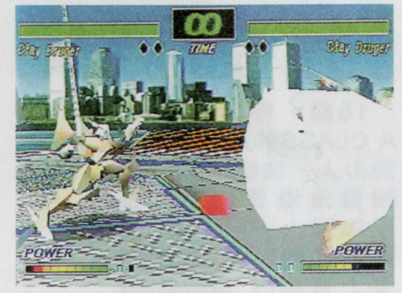
必殺技	
技名	指令及(條件)
GEO.SCRAPER	↓↘→□(劍)
ELL.SCRAPER	↓↙←□(劍)
TWIN GEYSER	↘↘×(劍)or(槍)
KASE CHRIS	→↘↓△(劍)
DOUBLE EXECUTION	←↙↓↘→ △+□(劍)

CLAY DRUGER

雖然不是同一間公司生產，但類型是與「DY BRINGER」相同，而性能方面的比較，「CLAY PRUGER」在速度上較慢了一些，但POW就大了一點，當然遠攻擊及接近戰鬥皆同樣出色。

所屬隊伍：MER CLAY WORKS
類型：TYPE A
身高：12.17m
體重：55.02t
速度：209km/h
Max.Pow.：18000G
裝備：激光萊福槍
　　　高周波電劍





◆ BIG BAN

駕駛員：JARROW

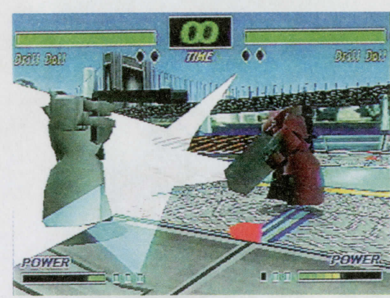
20歲，在富裕的家庭下成長，性格比較單順，很信賴身邊每一個人，不過他在操縱機械人上，就有出色的判斷能力。

必殺技	
技名	指令及（條件）
IMPACT（左）	↓↘→△（劍）or（槍）
IMPACT（右）	↓↘→□（劍）
HIGHER IMPACT	→↓↘□（劍）
FLUSH IMPACT	→↓↘△（劍）or（槍）
BIG BAN	←↙↓↘→△＋□（劍）

DRILL DOLL

將競技用的機械人改良而成，其特別之處是雙腳由噴射器取代，使能實現更優越的機動性，此機是擁有強大的防禦力及突進力，所以用突擊戰術是最適合。

所屬隊伍：HOPIES
類型：TYPE B
身高：12.73m
體重：72.49t
速度：166km/h
Max.Pow.：25000G
裝備：格靈式機關槍
　　　鈦金鐲矛
　　　盾



◆ GIGA CRUSHER

駕駛員：TITANIA

21歲，她原本是另類M.W.競技的駕駛員，因懷念祖國而參加今次大會，而她的性格亦相當堅強，從不會在別前懦弱。

必殺技	
技名	指令及（條件）
DRILL SMASH	→←→□（劍）or（槍）
LEFT BOMBER	←↙↓↘→△（劍）
ROLLING CRUSH	↓↘→□（槍）
DRILL PRESS	↓↓□（劍）
GIGA CRUSHER	→↘↓↙←□ （劍）or（槍）

SWORDGEAR

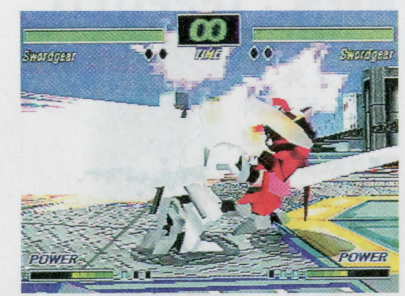
重裝甲披身的圓卓武士為機體，基本的戰法都是以騎士劍術為主，若能將其威力發揮，在接近戰時就能以多彩的連續攻擊，去擊敗對手。

所屬隊伍：TEAM WARLES
類型：TYPE A
身高：12.24m
體重：59.77t
速度：148km/h
Max.Pow.：20000G
裝備：87M無反動砲
　　　大型高周波電劍
　　　盾



駕駛員：CALLIKOV

29歲，英國軍人，昨年在格鬥比賽中落敗後，決定再進行更嚴厲訓練，今次參加MEGATUPO大會是要向全世界顯示他的軍人本領。



◆ CAMELA TRAGEDY

必殺技	
技名	指令及（條件）
SONIC BLEND	↓↘→□（劍）
RISING SLASH	→↓↘□（劍）
GLARE BAN	↘↓△（劍）（槍）
CAMELA TRAGEDY	←↙↓↘→□（劍）

紫紺龍

中國軍的武器開發企業「大京工局」最新發明的機種，有重裝甲的機身，而且安裝有強大破壞力的屠龍砲，及接近戰專用的加馬電斧，在火力上已經壓倒其他對手。

所屬隊伍：大京工局
類型：TYPE B
身高：13.03m
體重：66.18t
速度：158km/h
Max.Pow.：25000G
裝備：屠龍砲
　　　加馬電斧



駕駛員：DANNY



36歲，中國軍隊的現役軍人，官階是上校，但在戰鬥中，都喜歡以前峰身份上陣，他主要是以戰鬥來磨練自己的士兵。



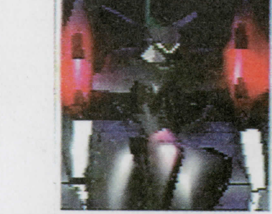
◆屠龍擊

必殺技	
技名	指令及（條件）
迫龍擊	→↘↓□（劍）or（槍）
破龍擊	↘↘△（槍）
龍 霸	←→□（劍）
屠龍擊	←↙↓↘→△（槍）

BLOOD CRAFTER

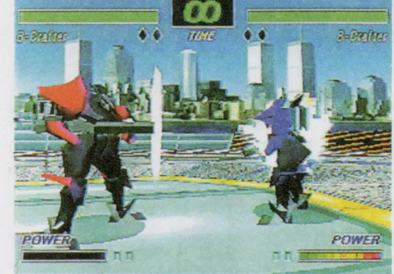
主要是為了戰鬥支援而設計的軍用機種，在遠距離攻擊時，有準確的射擊能力，而在近距離攻擊時亦有相當大的破壞力，可算是各方面的性能都很平衡，適合任何的作戰方法。

所屬隊伍：BLOOD BLADE
類型：TYPE A
身高：12.02m
體重：62.46t
速度：230km/h
Max.Pow.：19000G
裝備：MM WS萊福槍
　　　激光長槍



駕駛員：HUGOVICH

34歲，宇宙軍特動部隊的上尉，處事冷靜，作戰時往往能沉著應戰，把握機會後才作反擊，是名出色的軍人。



◆ BLOOD HYBRID

必殺技	
技名	指令及（條件）
MEGA ROW SPINNER	←↙↓△（劍）or（槍）
RUINS WINDER	→↘↓△（劍）or（槍）
PEER SIDER	↓↙←□（劍）
SPINEL ROUNDER	→↓↘□（槍）
BLOOD HYBRID	→↘↓↙⟷△（槍）

BARBA YTAGA

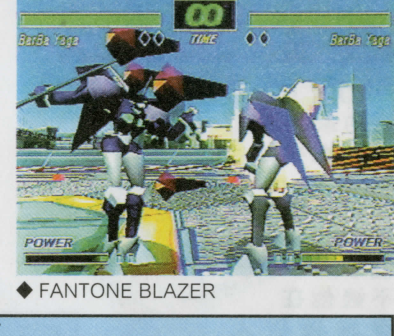
這部機是以超能力為主要能源，（超能力？未來新開發能源？）攻擊方面亦以超能力來增加殺傷力，神秘的外觀，奇妙的攻擊角度，加上輕巧的機身，都是其特點，但防禦力就………

所屬隊伍：CRIMSON
類型：TYPE D
身高：11.94m
體重：40.73t
速度：228km/h
Max.Pow.：12000G
裝備：超能力萊福槍
　　　超能力鎌刀



駕駛員：EGOROVA

16歲，特級A CLASS的超能力人，性格相當傲慢看不起別人，對自己的超能力有絕對自信，不過其實她的內心是非常孤獨的。



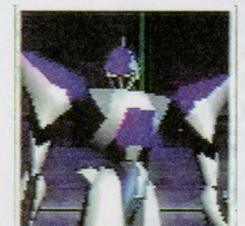
◆ FANTONE BLAZER

必殺技	
技名	指令及（條件）
黑日出現	△＋□（劍）
PSTCHO BLAST	↓↘→△（劍）or（槍）
PSYCHO SHELL	↘↘×（劍）or（槍）
ILLUSION	↓↓×（劍）or（槍）
BLOW FANTONE	→←↙↓↘→□（黑日）
FANTONE BLAZER	→↘↓↙⟷□（黑日）

SAMURAI

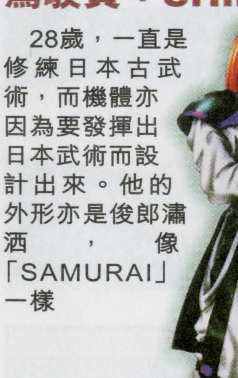
「SAMURAI（日本武士）」顧名思義，是將武士的精神及武術，溶入設計機體身上。其接近用武器是把稱為「金剛」的日本劍，戰術主要靠埋身攻擊，以華麗及霸道的劍法來擊敗對手。

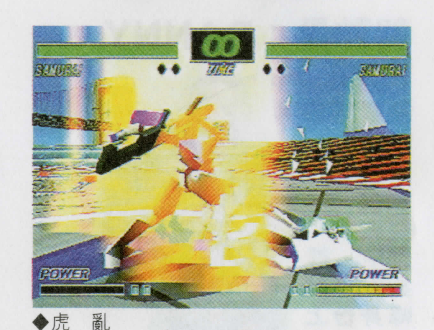
所屬隊伍：LUNAR
類型：TYPE B
身高：12.63m
體重：55.43t
速度：217km/h
Max.Pow.：20000G
裝備：月亮光子槍
　　　單結晶粒日本劍



駕駛員：SHIDOU

28歲，一直是修練日本古武術，而機體亦因為要發揮出日本武術而設計出來。他的外形亦是俊郎瀟洒，像「SAMURAI」一樣





◆虎　亂

必殺技	
技名	指令及（條件）
旋風斬	→↓↘□（劍）
旋風牙	↓↘→△（劍）
燕舞斬	→↓↘△（劍）
獅咬斬	↓↙←□（劍）
虎　亂	←↙↓↘→△＋□（劍）

ACCERION

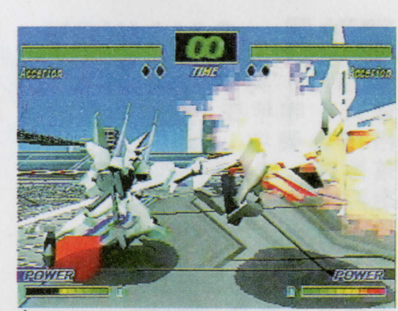
在超輕巧的機體背部，安裝了二枚高速噴射器，是今次所有參賽H.W.之中，機動性最強的一部，其攻擊力及防禦力雖然並不高，但若運用遊擊戰術，一樣會令對手難以應付。

所屬隊伍：PEZO WORKS
類型：TYPE C
身高：11.39m
體重：35.97t
速度：268km/h
Max.Pow.：15000G
裝備：65mm CB 萊福槍
　　　盾（內藏激光釘）



駕駛員：TEPPOTTI

18歲，除年齡之外，其他一切資料仍然未明，但實力就非常清楚，因為是多個格鬥大會的冠軍，對操縱機械人的能力有相當的造詣。



◆ TORNADO ACCELERATOR

必殺技	
技名	指令及（條件）
STAND BEAT ACCELERATOR	↓↘→△（槍）
CONNON SPIKE	→↘↓↙←△（槍）
AVALANCHE ROLL	→↘↓↙←□（劍）
AVALANCHE SPIKE	→↘↓↘→□（劍）
TORNADO ACCELERATOR	→⟷△（槍）

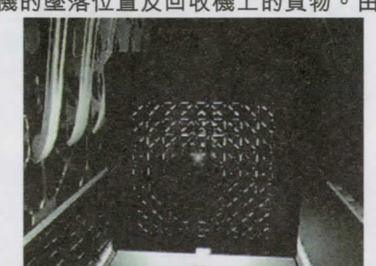


自《魚樂無窮》推出後，冒險遊戲可說多了一個範籌，之後續作的成功更引證了遊戲的視像刺激並不一定是高速及激烈的，因為即使是優閒的感覺也絕對可扣人心弦。不過，論缺點《魚樂無窮》的死穴的確是太沒有目的，玩者可說是毫無目標地在海中「漫游」，故耐玩性始終欠缺了。而本文介紹的《THE DEEP》便可說是一隻有遊戲目的《魚樂無窮》，任務中玩者可一面向任務目標進發，一面欣賞遊戲中的海底世界。

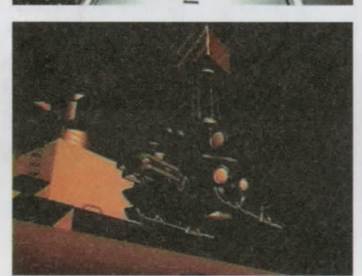


STORY

基本上遊戲的故事便等於玩者於遊戲中的目標，故在開始遊戲時玩者必需知道故事的開端，而《THE DEEP》的故事便始於一次空難事件。於北極海上空，一台運輸機正在雷暴中進行軍輸任務，但不幸地運輸機竟被雷電擊中及墜落到深海中。由於一般船隻是無法到達深海及進行打撈的，故身為潛艇玩者便被派往海底基地及受命找尋運輸機的墜落位置及回收機上的貨物。由於墜落地點只知在北極海一帶，故玩者便要只有靠手上的北極海海圖四處尋找，至於目標物便是運輸機上的石塊樣本。需然在接受任務時長官已說明石塊樣本是沒有放射性、可燃性及毒性，但於任務中，玩者將遇上一件又一件的事件，看來任務已不是一般的打撈工作了，於不知不覺中，玩者已成為了某個陰謀的關鍵……



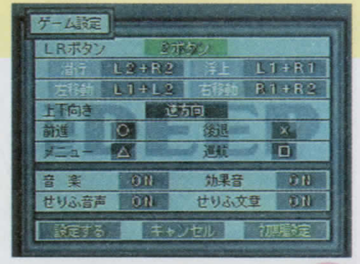






遊戲進度的貯存

以冒險遊戲來說，可貯存遊戲進度當然是必然的吧，而於遊戲的中途，玩者只要按START便可暫停遊戲及作SAVE。至於要注意的便是《THE DEEP》每個記錄是需要一個貯存區的，遊戲中玩者最多可寫下三個進度，此外亦可同時插進兩張記憶卡，當然，玩者亦可選擇OVER WRITE。



操作方法

於OPTION及暫停遊戲時，玩者是可作出操作調教的，至於□便是巡航、△是功能選項切換、緊按×是後退、緊按○是前進、L1＋R1是上升、L2＋R2是下潛、L1＋L2是左水平移動、R1＋R2是右水平移動、↑↓分別是斜向浮沉、←→是左右轉向。

遊戲畫面

1）功能選項顯示，如聲納開關，照明開關等。

2）聲納顯示，等於飛機的雷達，用以探測四周地理環境。

3）潛艇狀態顯示，顯示水平位置及正進行的移動模式（如潛航、後退）。

4）水溫顯示，顯示當船艙外的水溫。

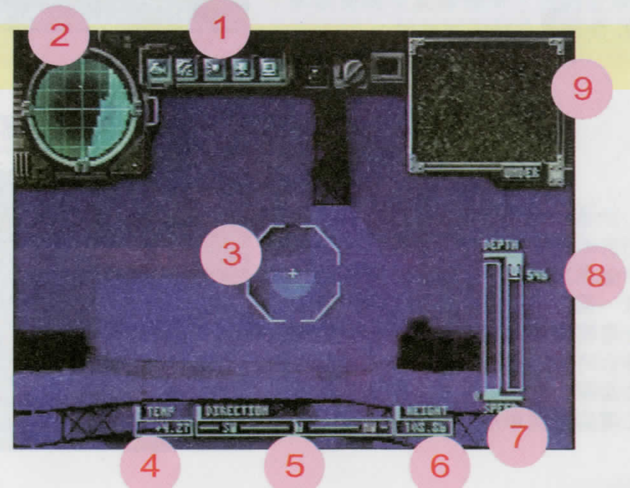
5）羅盤，顯示潛艇的航行方向。

6）深度顯示，顯示當時潛艇的潛航深度。

7）速度計，顯示移度速度，等如汽車的油門。

8）潛航速度，於潛航時顯示進行速度。

9）輔助攝影機，可以此看到船艙下方或後方環境。



各種功能選項

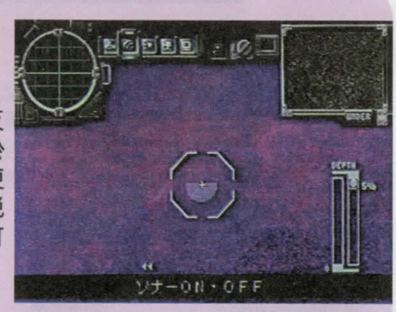
基本上潛艇是有數種功能選擇的，而每項均是完成任務的必備功能，而玩者便要於不同的環境情況下選擇使用。

資料顯示



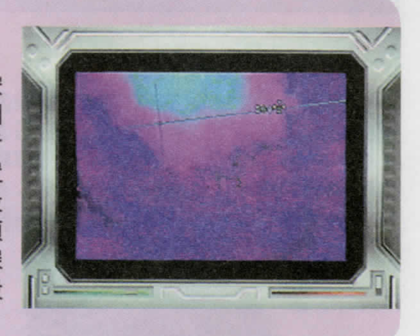
於任務中，玩者是將會遇上不少事情的，而此資料顯示便是記下玩者所看到的特別事情，同時當遇到事件時，玩者亦可以此項得到不少有用的後援資料。

聲納



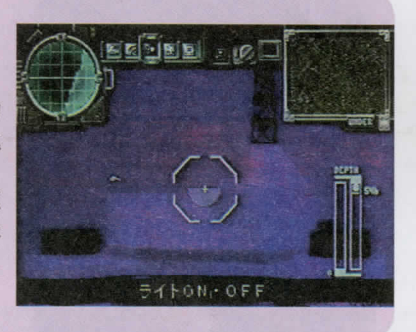
由於電波遇到障礙物是會反射的，故雷達的原理便是先發射電波及通過反射回來的電波得悉四周的環境。但由於電波在水中的效率不及聲音，故潛艇便會以聲納探深來代替雷達，因此亦可說聲納等如水中的雷達，故聲納基本上可是要長期開啟的儀器。

海圖



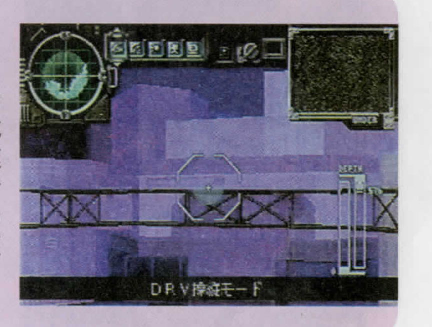
同於資料顯示一項，如玩者按「↑」便可選擇顯示海圖。基本上海圖便等於在海底的地圖。於海圖中玩者除可清楚地知道自己及基地的位置外，亦可指定任何一點作目的地，設定後目的地的方向便會在羅盤上顯示。此外，在深度表示上海圖中越深色的地點便深度越深，看法正如一般地圖上的等高線。

照明燈



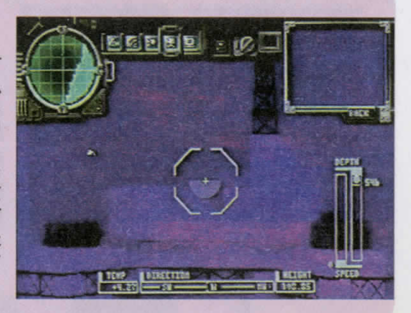
人之所以看到事物便因為有光的存在，但由於陽光是不能完全地射進海底的，故深海的環境多是陰暗的，因此如要看到四周事物便必需依靠照明燈，因此與聲納一樣，照明燈亦是必需長期開動的儀器。

行動模式



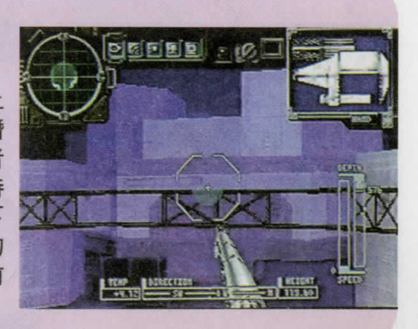
於選項中，首項便是潛艇的行動選擇。當中第一項「DRV」便是一般航行模式，而之後的兩項便是作業模式，當中分別是連接行動及打撈行動。至於DRV及連接模式中潛艇是仍可正當行動的，而打撈模式中潛艇便不能作任何移動。

輔助攝影機



由於深海的水壓是大得以噸來計算的，故設計上潛艇便要盡量增加外殼厚度來抵抗強大的水壓，同時亦因此定要減少薄弱的視窗數量及範圍。故此一般來說潛艇的窗是很少甚至沒有的，而取而代之的便是以攝影機將四周環境送進船艙，至於主視窗便是監察正前方，而輔助攝影機便是將下方及後方的環境送進船艙。

打撈模式



在決定進行打撈模式後，正如上文所說潛艇便不能移動，因為這時潛艇是會伸出一隻機械臂，而這時玩者便只可控制機械臂的動作。至於這時玩者便可控制機械臂伸長縮短及上下左右移動，而按×及○便可將前端的鉗子開合，此外亦可透過視窗看到前端的情況。

任務中的事件

於進行任務中途，如玩者到達一些特別的地點便會發生一些事件。而以下圖片便是其中之一。事件中玩者無意中到達一個用以棄置製造半電導體時產生的有毒物質的處理工場，但奇怪地當玩者接近時竟被驅趕。之後，由於玩者再次企圖闖入而受到攻擊，究竟這會否只是工場這麼簡單呢？

